Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände

Rüstungen

Die Rüstung gehört zu der wichtigsten Ausrüstung, die Du zu Deiner Verteidigung brauchst. Sie ist wirkungsvoller als der Helm oder das Schild aus dem gleichen Material. Trage immer die beste Rüstung, die Du bekommen kannst!

Rüstung	Verteidigungskraft	Spezial Effekt	Kauf-/Verkaufspreis	Wo erhältlich
Bronze Rüstung	2	Keiner	110/55	Gleich am Anfang in Deinem Besitz
Eisen Rüstung	7	Keiner	315/157	Waffenladen in Wende
Silber Rüstung	10	Hält 25% von Magie Angriff ab	700/350	Zwergenhöhle
Gold Rüstung	15	Keiner	1.300/650	Höhle der Medusa, Waffenladen in Jadd
Opal Rüstung	18	Keiner	3.000/1.500	Waffenladen im Westen von Unheimlichem Berg
Flammen Rüstung	20	Hält 25% von „Feuer"-Magie Angriff ab	5.635/2.812	Waffenladen im Westen von Unheimlichem Berg
Eis Rüstung	28	Hält 25% von „Eis"-Magie Angriff ab	7.350/3.675	Waffenladen im Norden der Schneewüste
Drachen Rüstung	34	Keiner	-/4.900	Dunkler Turm
Samurai Rüstung	44	Keiner	-/7.500	???

Helme

Der Helm schützt Deinen Kopf und das Gesicht. Rüste Dich mit einem Helm, passend zu dem Rest Deiner Rüstung, aus.

Helme	Verteidigungskraft	Spezial Effekt	Kauf-/Verkaufspreis	Wo erhältlich
Bronze Helm	2	Keiner	-/32	Gleich am Anfang in Deinem Besitz
Eisen Helm	3	Keiner	140/70	Waffenladen in Toppel
Silber Helm	8	Hält 25% von Magie Angriff ab	240/120	Zwergenhöhle
Gold Helm	14	Keiner	680/341	Waffenladen in Jadd
Opal Helm	19	Keiner	3.500/1.750	Waffenladen im Westen von Unheimlichem Berg
Samurai Helm	25	Keiner	-/2.100	???

Schilde

Ein Schild kann Deine Verteidigungskraft nicht erhöhen. Dafür bist Du je nach Rang des Schildes gegen die verschiedenen Angriffe der Gegner unverwundbar. Hast Du ein Schild mit dem Rang A, bist Du gegen alle gegnerischen Angriffe (Waffe/Magie) unverwundbar, wenn sie das Schild treffen.

Schild	Rang	Kauf-/Verkaufspreis	Wo erhältlich
Bronze Schild	F	-/20	Gleich am Anfang in Deinem Besitz
Eisen Schild	D	185/92	Höhle im Sumpf
Silber Schild	C	505/252	Zwergenhöhle
Gold Schild	B	920/460	Waffenladen in Jadd
Opal Schild	B	3.900/1.950	Waffenladen im Westen von Unheimlichem Berg
Flammen Schild	B	4.400/2.200	Waffenladen in Isch
Eis Schild	B	6.200/3.100	Waffenladen im Westen von Südlichem Riff
Drachen Schild	B	-/4.100	Höhle bei den Ruinen
Aegis Schild	A	-/5.265	???

Andere Gegenstände

Mit Waffen und Magie alleine kannst Du das Spiel nicht bestehen. Besonders am Anfang des Spieles, wenn Du nur leichte Waffen hast und noch keine Zaubersprüche gelernt hast, brauchst Du einige besondere Gegenstände zur Hilfe.

Gegenstand	Effekt	Wie oft er benutzt werden kann	Kauf-/Verkaufspreis
Die folgenden Tränke und Mittel steigern Deine MP, LP oder Deine Gesundheit.			
Bonbon	Kurz nachdem Du diesen Bonbon gegessen hast, werden einige LP aufgefüllt.	1	-/2
Lebenstrank	Getrocknetes Kraut in Weihwasser füllt Deine LP auf.	2	40/20
Super-Lebenstrank	Aus den Wurzeln getrockneten Krauts. Wirkt stärker als der Lebenstrank.	2	160/80
Magietrank	Der Trank einer Hexe füllt Deine MP wieder auf.	1	320/160
Super-Magietrank	Hat alles, was ein großer Magier braucht. Wirkt stärker als der Magie-Trank.	1	640/320
Elexier	Das Rezept ist über mehrere Generationen von Alchemisten weitergegeben worden. Füllt alle LP und MP wieder auf.	1	-/320
Salbe	Ein wirkungsvolles Gegengift für jede Art von Vergiftung.	3	30/15
Augentropfen	In der Legende heilt eine Fee damit ein blindes Mädchen. Für die Herstellung wird der Tau von weißen Lilien gesammelt.	3	60/30
Bewegungstrank	Ein Hahnenkamm, ein Eidechsenschwanz und Goldstaub machen diesen Trank zu einem magischen Cocktail. Löst die Versteinerung.	3	90/45
Spruch	Ein schnell wirksames Mittel gegen einen über Dich verhängten Bann.	4	120/60
Allheilmittel	Das Mittel wirkt gegen alles. Ganz egal ob Gift, Dunkelheit, Versteinerung oder Bann.	1	-/150
Diese Gegenstände stärken den Helden für einen Moment.			
Kristall	Halte ihn in einem bestimmten Moment hoch in den Himmel. Augenblicklich wirst Du zu einem MAX-Angriff fähig sein.	1	-/500
Smaragd	Der magische Edelstein steigert eine Zeit lang Dein Immunsystem.	1	-/39
Saphir	Für einen Zauberer ist es der Stein der Weisheit. Dir verhilft es eine Zeit lang zu mehr magischer Kraft.	2	-/17
Rubin	Der magische Stein steigert für eine gewisse Zeit Deine Willenskraft.	1	-/44
Diamant	Der magische Stein eines Zauberers steigert für eine kurze Zeit Deine Willenskraft.	1	-/23
Ohne die folgenden Gegenstände kommst Du im Spiel an manchen Stellen einfach nicht weiter.			
Pickel	Ein Werkzeug, um Felsen und dünne Mauern zu zerschlagen. Zerbricht, nachdem Du ihn einige Male benutzt hast.	7	60/28
Schlüssel	Öffnet einfache Schlösser. Zerbricht, nachdem Du ihn ein paarmal benutzt hast.	4	15/4
Es folgen einige sehr wertvolle Gegenstände, die Du im Spiel für bares Geld verkaufen kannst.			
Gold	Ein Säckchen voller Goldstaub. Verkaufe es für bares Geld, wenn Du es gefunden hast.	-	-/750
Juwelen	Ein kleiner Beutel voller Juwelen - Verkaufe ihn im nächsten Krämerladen.	-	-/100
Opale	Eine Ledertasche voller Opale. Verkaufe sie im Krämerladen.	-	-/1.750
Die folgenden Gegenstände benutzt Du neben Waffen und Zaubersprüchen auch zum Angriff gegen Deine Gegner.			
Stille	Mit diesem Gegenstand kannst Du die Gegner zum Schweigen bringen. Sie können keine Zauber mehr aussprechen.	1	100/50
Schlaf	Mit diesem Ball versetzt Du Deine Gegner in den Schlaf.	1	100/50
Flamme	Du sendest einen Feuerball nach Deinem Gegner. Hat die gleiche Wirkung, wie der Feuer-Zauber.	2	60/30
Lava	Noch stärker als der Flammenball. Wird genauso benutzt.	2	240/120
Eis	Ein Ball aus Schneekristallen. Hat die gleiche Wirkung, wie die Eis-Magie.	2	80/40
Frost	Noch stärker als der Eisball. Ist wesentlich zerstörerischer.	2	320/160
Blitz	Du sendest einen Kugelblitz nach Deinen Gegnern. Wirkt genauso, wie die Blitz-Magie.	2	100/50
Donner	Noch stärker als der Kugelblitz. Wird genauso benutzt und ist zerstörerischer.	2	400/200
Die folgenden Gegenstände helfen Dir im Verlauf des Spieles.			
Bronze Schlüssel	Öffnet die Tür zur Höhle im Sumpf. Die Eidechsenmenschen bewahren den Schlüssel.	unbegrenzt	-/2
Knochen Schlüssel	Öffnet die Tür zur unterirdischen Höhle. Als Dekoration trägt der Schlüssel einen grausamen Totenschädel.	unbegrenzt	-/2
Amulett	Damit kehrst Du die Richtung um, in die das Wasser des Wasserfalls fließt.	-	-/-
Magischer Spiegel	Ein magischer Angriff wird damit zum Gegner zurück reflektiert.	1	-/-
Silber	Ein edles Metall. Die Zwergen haben das Metall in den Höhlen gewonnen.	-	-/-
Amandas Tränen	In ein Tier verwandelte Menschen erhalten ihre normale Gestalt zurück	1	-/-
Öl	Wird als Schmieröl benutzt und kann in irgendeinem Krämerladen erworben werden.	1	500/250
Giftzähne	Ein Symbol für großen Mut.	-	-/14

Waffen

Das gewöhnliche Mittel gegen Monster ist der Angriff mit der Waffe. Lerne die Eigenschaften der verschiedenen 14 Waffen.

Waffe	Normale Angriffskraft	MAX Angriffskraft	Art des MAX-Angriffs	Spezialgebrauch	Kauf-/Verkaufspreis	Wo erhältlich
Schwert	4	8	Stürmen oder Wirbeln	Keiner	60/30	Gleich am Anfang in Deinem Besitz
Streitaxt	8	16	Werfen	Bäume fällen	150/75	Krämerladen im Westen des Sumpfes
Sichel	8	16	Erweiterter Angriffsradius	Farn beseitigen	-	Höhle im Sumpf
Kettenpeitsche	10	20	Kette schleudern	An manchen Stellen als Transportmittel	-	Bei Ketts
Silberschwert	14	28	Stürmen oder Wirbeln	Keiner	562/281	Zwergenhöhle
Speer	14	28	Werfen	Keiner	1.150/575	Waffenladen in Menos
Zeusaxt	20	40	Werfen	Bäume fällen	-/750	Davias Haus
Morgenstern	30	60	Erweiterter Angriffsradius	Zerbricht Mauern, Felsen und Krüge	-	Höhle in Unheimlichen Berg
Kraftschwert	26	52	Stürmen oder Wirbeln	Keiner	-/937	Burg Glaive
Feuerpeitsche	38	76	Kette schleudern	An manchen Stellen als Transportmittel	6.300/3.150	Waffenladen in Isch
Eis Schwert	40	80	Stürmen oder Wirbeln	Keiner	-/3.750	Höhle in der Schneewüste
Donner Speer	46	92	Werfen	Keiner	11.250/5.625	Waffenladen bei Südl. Riff
Rostiges Schwert	50	100	Stürmen oder Wirbeln	Keiner	-/-	Vulkaninsel
Drachenschwert	56	112	Stürmen oder Wirbeln	Keiner	-/4.000	Höhle bei den Ruinen